18

WILLY VANDERSTEEN

ROBERT ET BERTRAND

VISITEURS INSOLITES



EDITIONS ERASME

WILLY VANDERSTEEN

VISITEURS INSOLITES



EDITIONS ERASME
ANVERS-BRUXELLES

AUX ENVIRONS DE NOËL, ROBERT ET BERTRAND, TRANSIS ET AFFAMÉS, AVANCENT PÉNIBLEMENT DANS LA NEIGE.

Brrr... Je meurs de faim. Les paysans ne sont guère hospitaliers ici. Allons à l'auberge, Robert !

Et l'argent, Bertrand ? Enfin, soit ! Hé mamie ! Y a-t-il une auberge par ici ?

Oui, là-bas, derrière la colline. Mais on ne vous recevra pas. On se méfie des étrangers ici.

1-2.







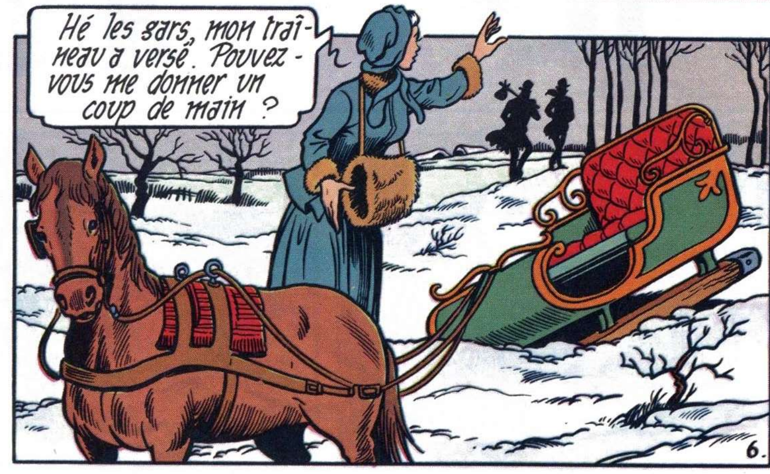





Pitié, braves gens. La charité pour un pauvre chemineau...


Tu n'as pas honte, Bertrand. Nous nous en tirerons bien sans leur aumône.
5.


Mendier devant la Crèche! Et ton honneur de chemineau, qu'en fais-tu?
Pas d'argent et avoir faim...


Hé les gars, mon traîneau a versé. Pouvez-vous me donner un coup de main?
6.


Merci. Voilà qui est vite fait!


Vous aurez une bonne récompense...si vous me rendez la bourse que vous m'avez subtilisée!

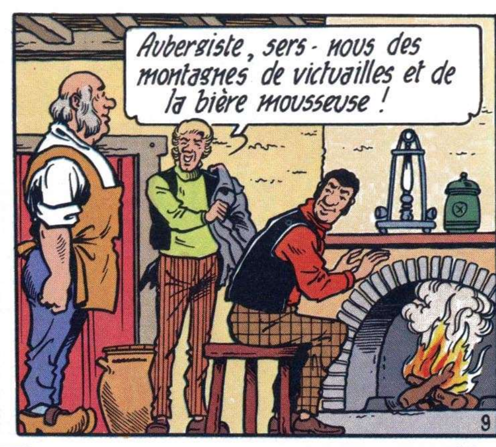

BERTRAND!
FAIM!
7


Décidément, ventre affamé n'a pas d'oreille. Ah! l'auberge! Tu vas retrouver le sens de l'honneur!


Aubergiste, cet inspecteur ... Dix-Sept... il est encore ici?
Oui, il est en haut. Il recherche deux vagabonds signalés dans les parages.
8


Braves gens...
Miséricorde, les voilà !


Je les fais payer d'avance. Toi, monte prévenir l'inspecteur !


Aubergiste, sers-nous des montagnes de victuailles et de la bière mousseuse !
9


Oui, mais payez d'abord !
Ne te fais pas de souci ! Nous payons comptant, en espèces sonnantes et trébuchantes !


Et le gibier vient au chasseur ! Vous dînerez par cœur, mes gaillards !


Nous sommes tombés dans le piège !

10


Nous avons payé, Robert ; remplis un sac de vivres. Moi, je les occupe.


Garde champêtre, arrêtez-les !
11




Ce n'est rien, Bertrand ! Le sac est presque plein.
12

Une corde, une boucle, pas à hésiter ...

... et voilà la soupente écroulée.

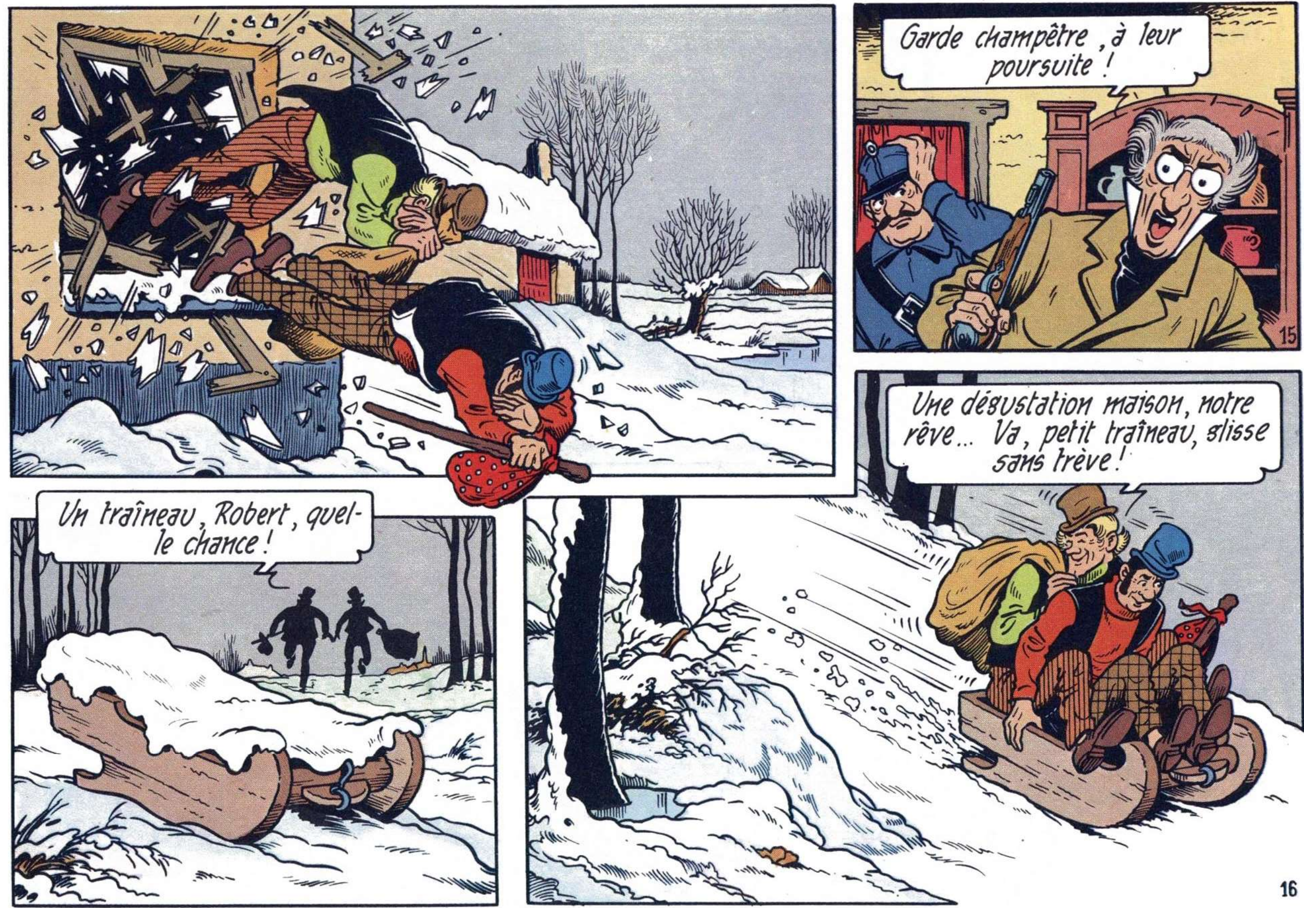
SNOC!

13

Vite, Bertrand, prenons nos jambes à notre cou!

Halte ou je tire !

14




Ils ont retiré le pont et la glace est trop mince, inspecteur!

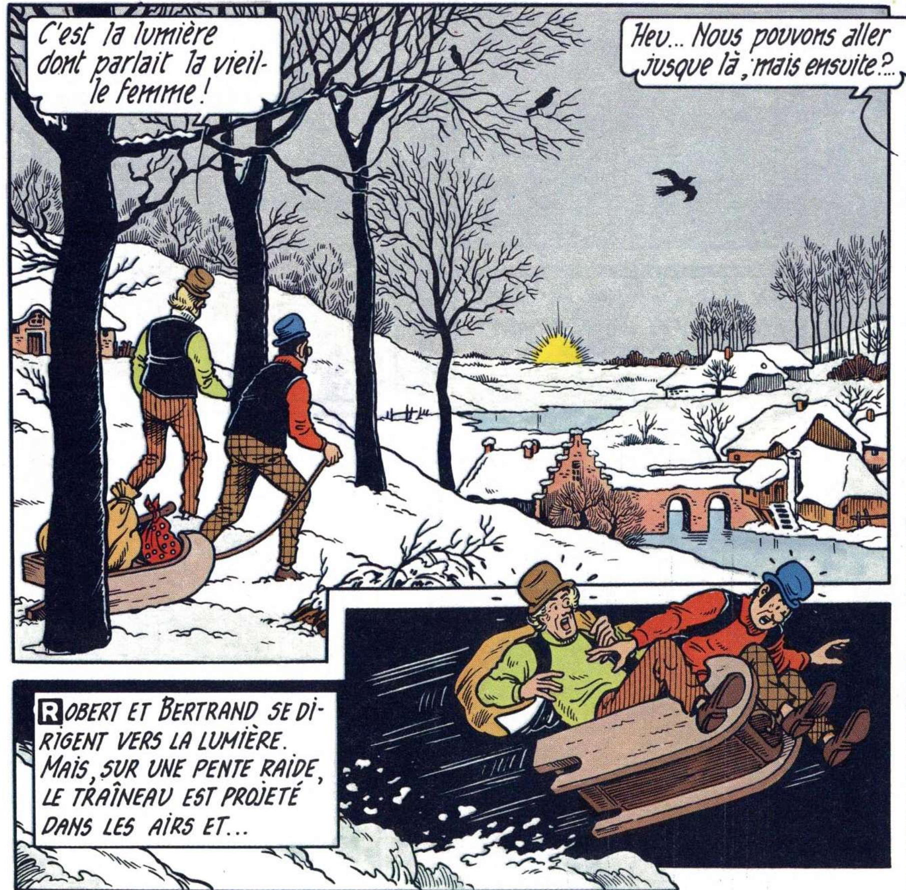

On y va!


Un bon policier ne cède pas devant le risque...
Non, mais si la glace cède?
CRRR
CRRR
17

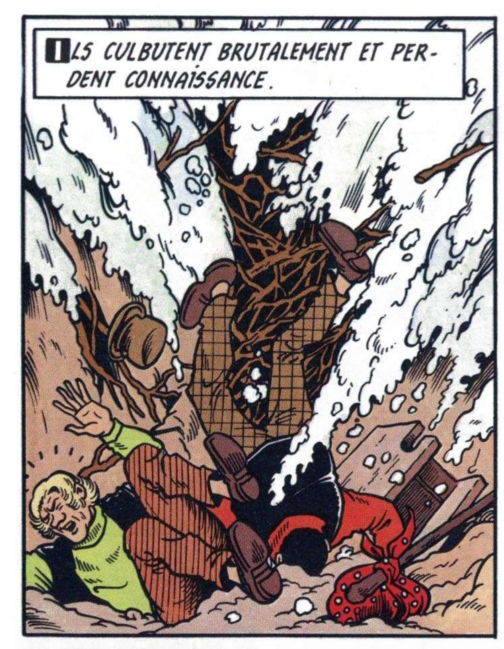



On les a semés Bertrand! Maintenant, dénichons un coin abrité et bon appétit!


Bonté divine, regarde là-bas!
18


C'est la lumière dont parlait la vieille femme!
Heu... Nous pouvons aller jusque là, mais ensuite?...
ROBERT ET BERTRAND SE DIRIGENT VERS LA LUMIÈRE. MAIS, SUR UNE PENTE RAIDE, LE TRAÎNEAU EST PROJETÉ DANS LES AIRS ET...


Bah! Là où le traîneau s'arrêtera, nous descendrons!
19
... RETOMBE VIOLEMMENT; NOS AMIS SONT ENGLOUTIS DANS LA NEIGE.
20


ILS CULBUTENT BRUTALEMENT ET PERDENT CONNAISSANCE.


BERTRAND, LE PREMIER, REPREND SES ESPRITS.


Oh! Ma tête! Ces branches recouvertes de neige cachaient une fosse!
21

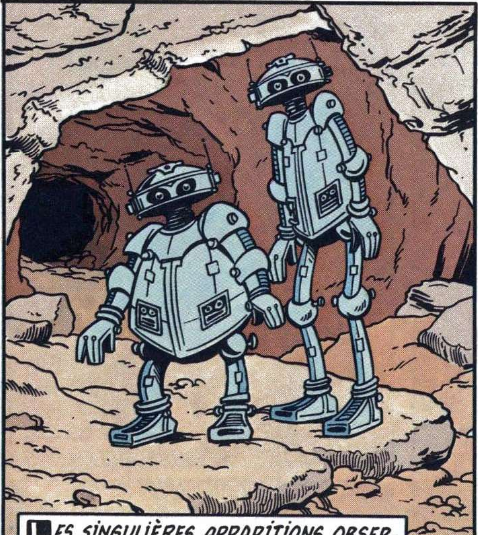

Robert!?
Ouf, il vit! Il est seulement évanoui!

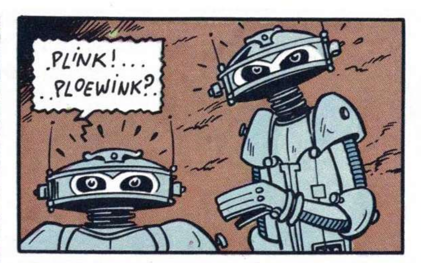

Que de couloirs, ce doit être une marnière!


Tiens? Quel est-ce bruit?



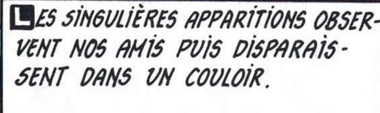
22




PLINK!...
..PLOEWINK?


Oh là là! Que vois-je? Il est vrai que j'ai été rudement secoué!


J'ai des hallucinations! Mieux vaut me tenir coi quelques instants!
23


LES SINGULIÈRES APPARITIONS OBSERVENT NOS AMIS PUIS DISPARAISSENT DANS UN COULOIR.


CLANG!
TONC!




ROBE.EERT!
24

Debout, Robert, fuyons ! J'ai vu des choses insolites, une grosse et une mince, des espèces d'automates d'apparence humaine...

Tout doux, Bertrand. Nous avons subi un terrible choc; nos cerveaux s'en ressentent et tu t'imagines...

Je n'ai pas besoin d'explications; je veux m'en aller !

25

Il fait meilleur ici que dehors ! Mangeons d'abord et...

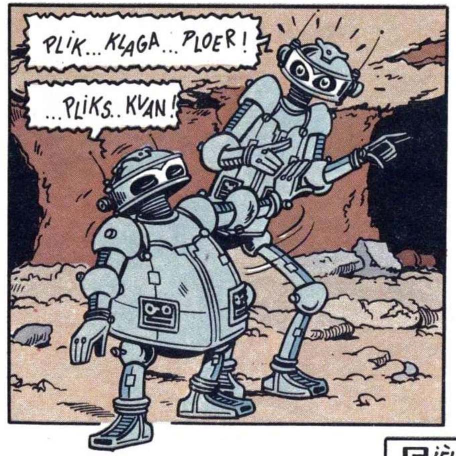
Fais ce que tu veux ! Je m'en vais !

PLOEWINK.?.

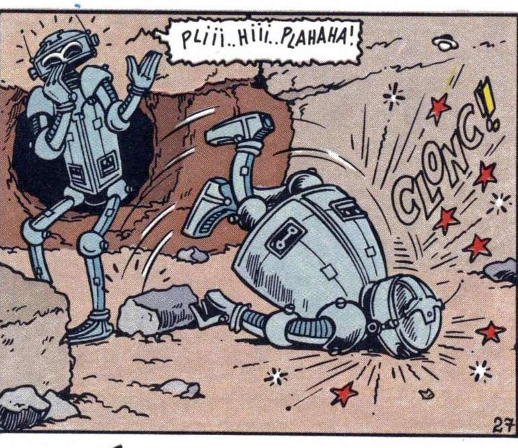
KLINTANG!... PLIEP!..PLIEP!

LES BIZARRES CRÉATURES S'ARRÊTENT POUR ÉCOUTER ATTENTIVEMENT ...

26



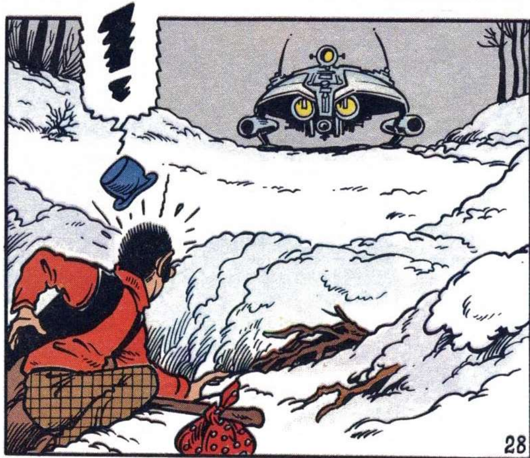




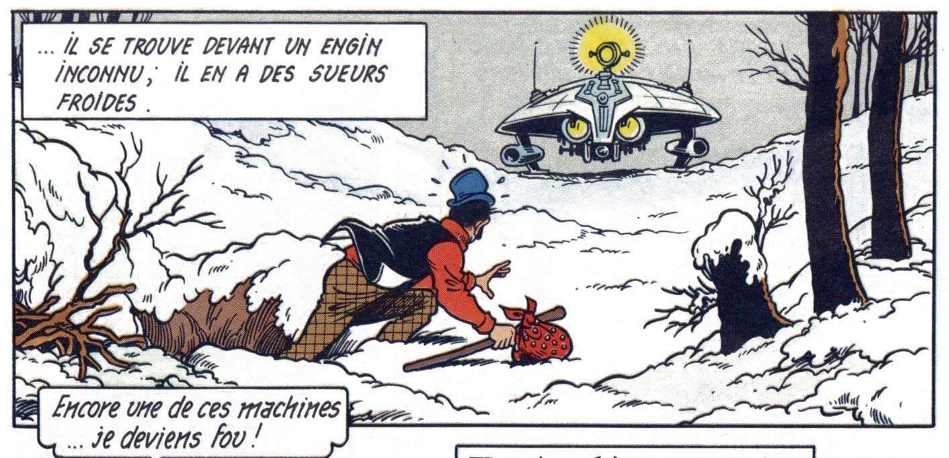
27





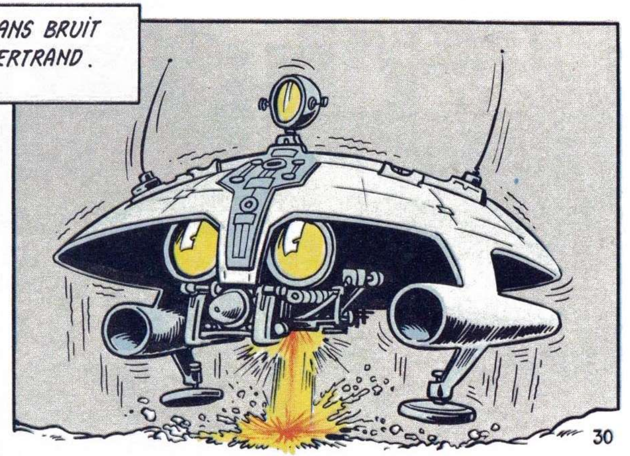


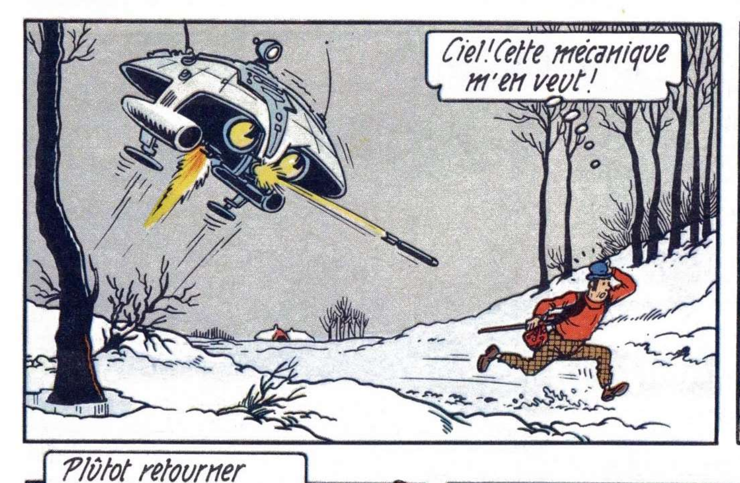
28

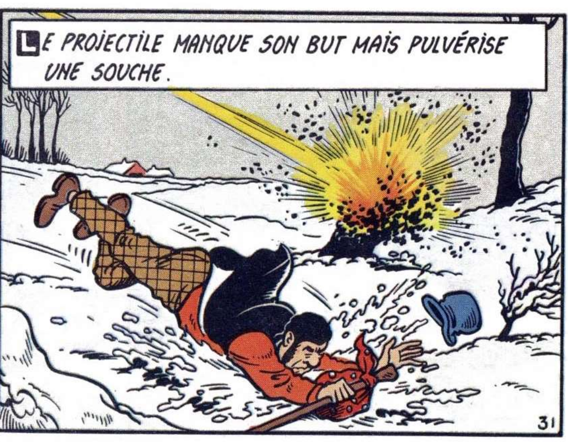

... IL SE TROUVE DEVANT UN ENGIN INCONNU ; IL EN A DES SUEURS FROIDES .


29


Encore une de ces machines ... je deviens fou !


L'ENGIN S'ÉLÈVE SANS BRUIT ET POURSUIT BERTRAND .
30

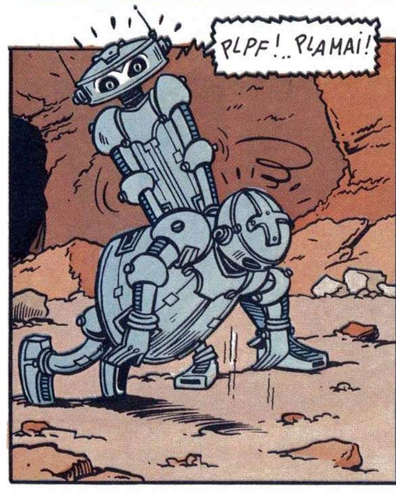

Ciel! Cette mécanique m'en veut!

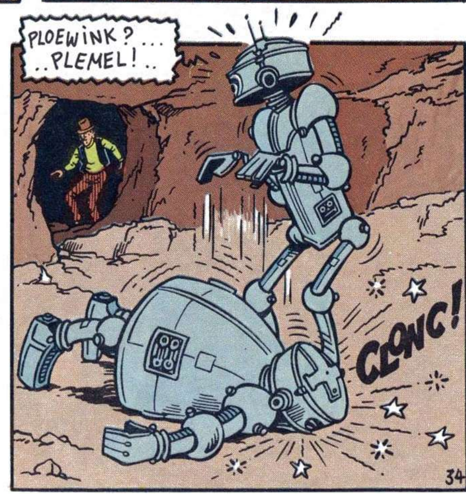
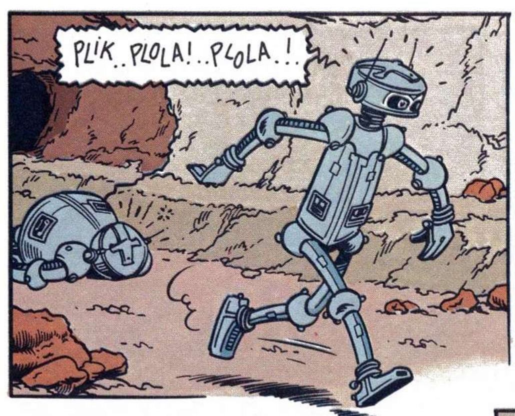

LE PROJECTILE MANQUE SON BUT MAIS PULVÉRISE UNE SOUCHE .
31

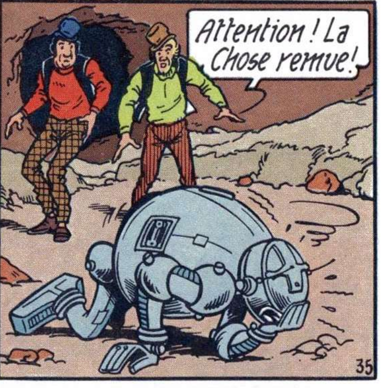
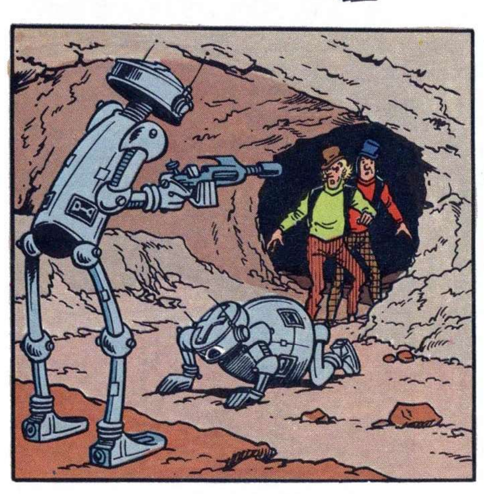
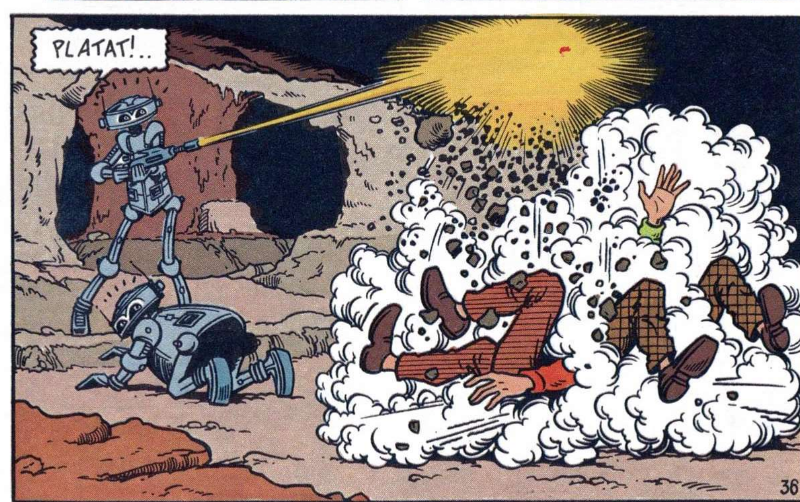

Plûtot retourner au trou !
L'ENGIN NE RENOUVELLE PAS SON COUP MAIS DISPARAÎT DANS L'ESPACE À UNE VITESSE VERTIGINEUSE .
32

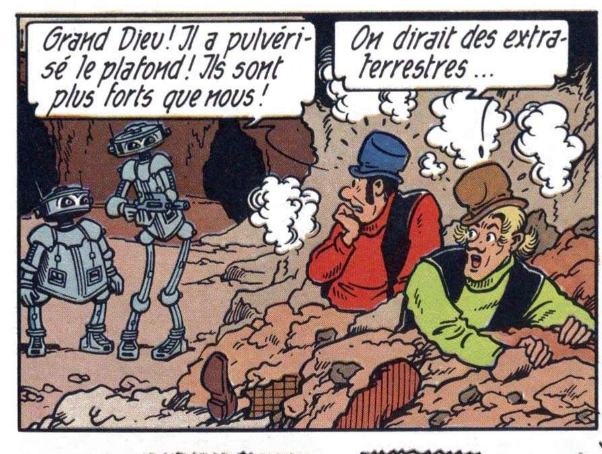

Tiens, Bertrand, te voilà de retour ? Quelles nouvelles ?

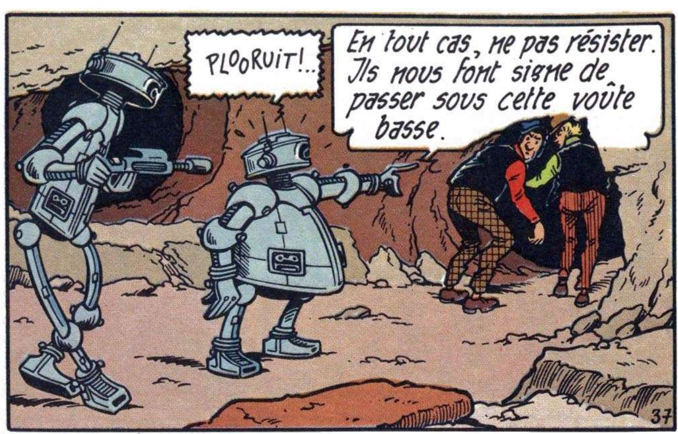
Si je le savais! Une quincaillerie volante m'a lancé un projectile...

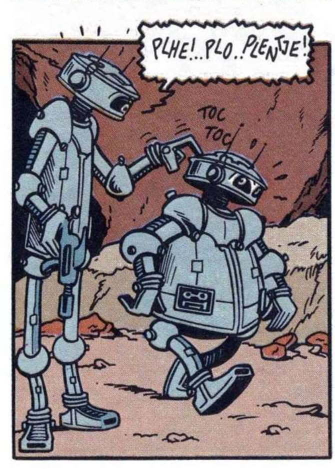
Bonté divine! Où sommes-nous tombés? Que signifie tout cela ?
KLING! KLANG!
33

PLPF!..PLAMAI!

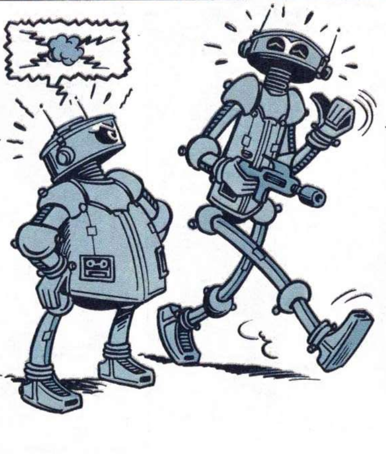
En avant! La peur attire le malheur!

PLOEWINK?... ..PLEMEL!..
CLONC!
34

PLIK..PLOLA!..PLOLA.!

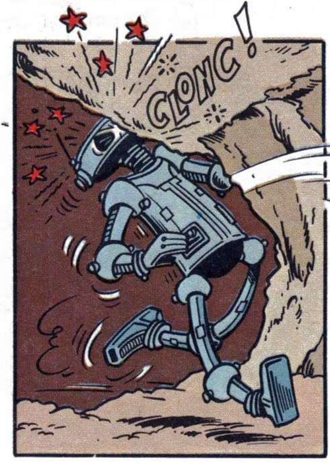
Fantastique! Des automates vivants! D'où viennent-ils ? Qui sont-ils ?

Attention! La Chose remue!
35


PLATAT!..
36


Grand Dieu! Il a pulvérisé le plafond! Ils sont plus forts que nous!
On dirait des extraterrestres ...

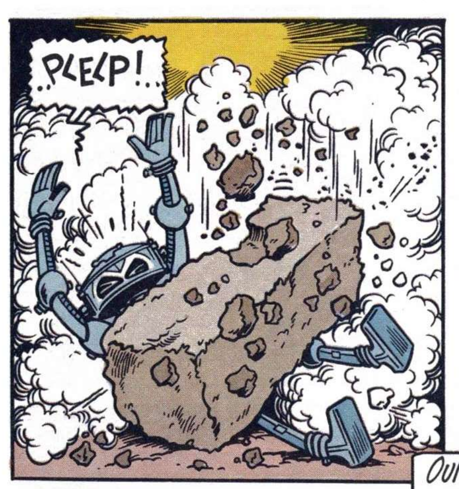

PLOORUIT!..
En tout cas, ne pas résister. Ils nous font signe de passer sous cette voûte basse.
37


PLHE!..PLO..PLENTJE!
TOC TOC

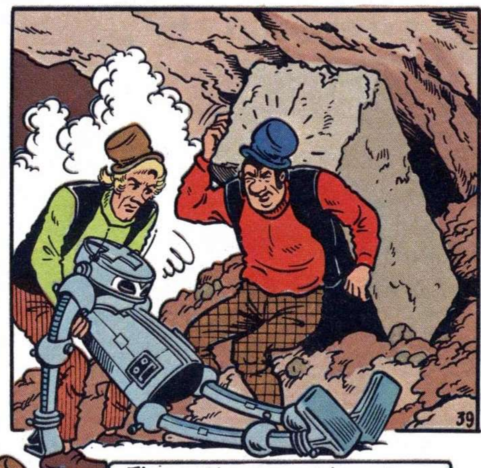


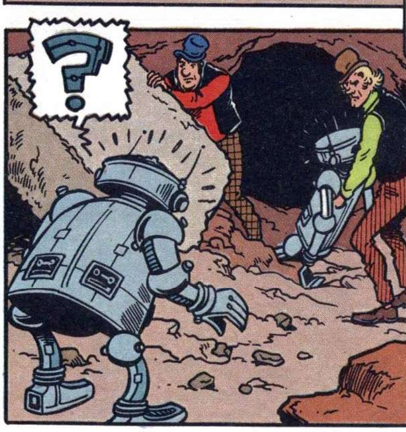

CLONC!

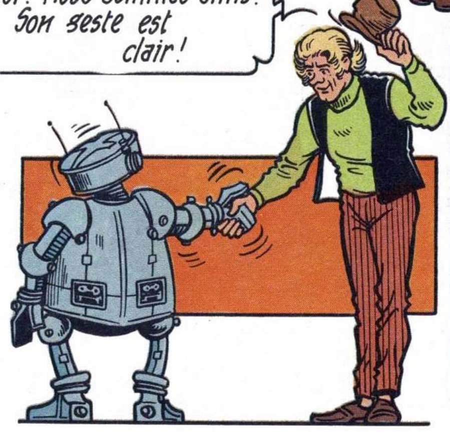

TONG!
38

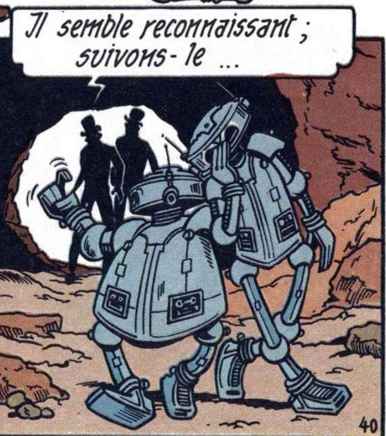

PLELP!


Ce jouet mécanique est en difficulté; je vais l'aider!


39


?

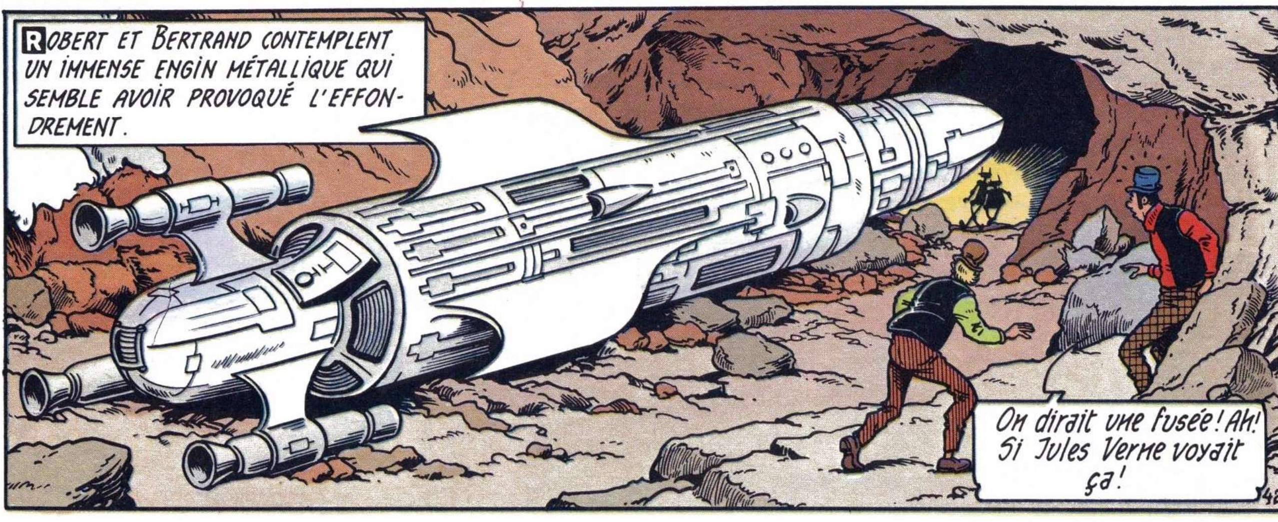

Ouf! Nous sommes amis! Son geste est clair!

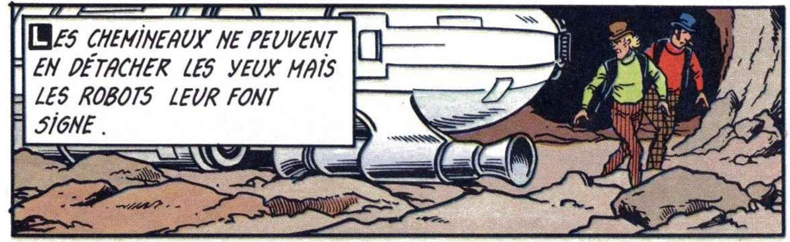

Il semble reconnaissant; suivons-le ...
40


Sont-ils tout à fait en métal? Sans doute un mécanisme intérieur leur permet-il d'agir et même de penser, dirait-on.

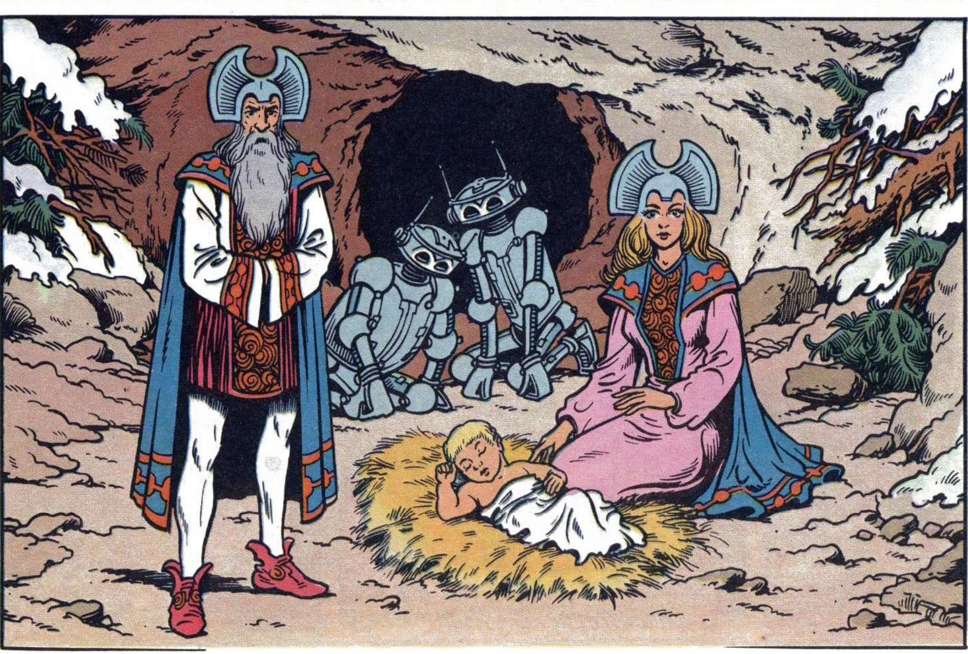

Le plafond de la carrière est en miettes, comme s'il avait été défoncé...


Ciel! A-t-on jamais vu cela?
41


ROBERT ET BERTRAND CONTEMPLENT UN IMMENSE ENGIN MÉTALLIQUE QUI SEMBLE AVOIR PROVOQUÉ L'EFFONDREMENT.
On dirait une fusée! Ah! Si Jules Verne voyait ça!
42


LES CHEMINEAUX NE PEUVENT EN DÉTACHER LES YEUX MAIS LES ROBOTS LEUR FONT SIGNE.


PLOM...PLEE..PLOM!
43




Robert, on dirait... on dirait... Si tu penses ce que je pense, chapeau bas et à genoux...

44

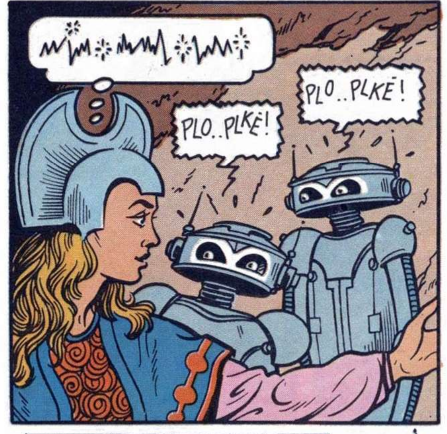

Je rêve... que nous arrive-t-il? Cela ressemble... à une scène de Noël... une crèche... est-ce possible ?
Nous rêvons... ou alors, ils ne sont pas de notre planète...


Ils ont l'air triste. Ils ont peut-être faim... comme nous. Après tout, les mages offraient des cadeaux... je sors nos provisions.
45

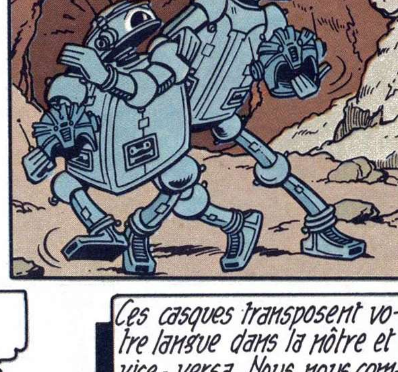

Voyez, braves gens... du pain de campagne, une bouteille de genièvre, du saucisson... très bon, mumm... mumm... Des covennes de lard pour graisser les robots?

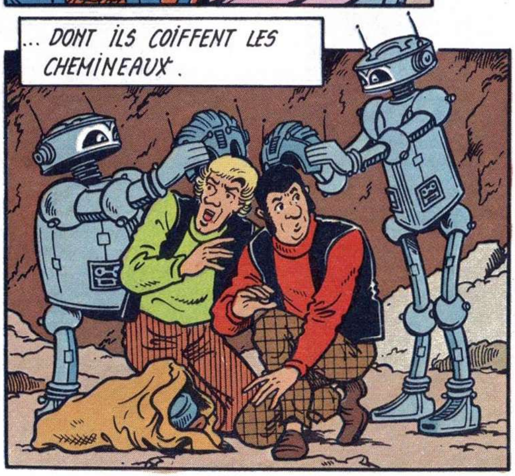



Robert, ils parlent sans que nous les entendions. Ils communiquent par la pensée. Que fait-elle?
46


PLO..PLKÉ!
PLO..PLKÉ!


Tu vois bien ; elle envoie les robots chercher quelque chose.


LES AUTOMATES, EN SE TAQUINANT, REVIENNENT AVEC DEUX CASQUES...
47


... DONT ILS COIFFENT LES CHEMINEAUX.


Debout, habitants de la Terre! Nous sommes enchantés!
Formidable! C'est plus fort que le phonographe d'Edison.


Ces casques transposent votre langue dans la nôtre et vice-versa. Nous nous comprenons maintenant!
48

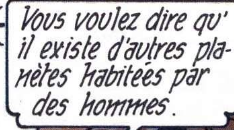

Vous appelez-vous par hasard Marie et Joseph ?




Oh non ! Nous venons de la planète Xénox, d'un système solaire situé à plusieurs années lumière de la Terre.
Mais faisons connaissance...


Je m'appelle Miria ; voici mon mari Jésoph et notre fils est Jusès !
49

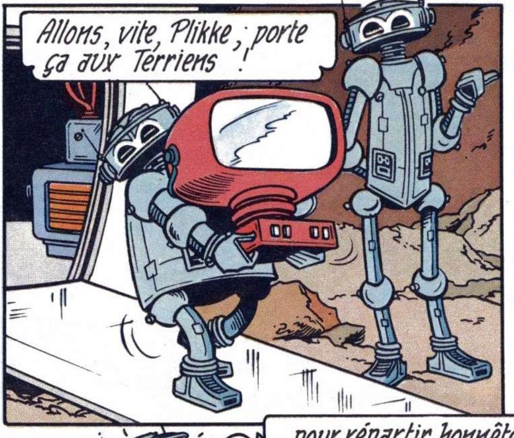

Les robots qui pilotent notre vaisseau spatial s'appellent Plikke et Plunne. Malheureusement, ils sont mal programmés et se querellent constamment.

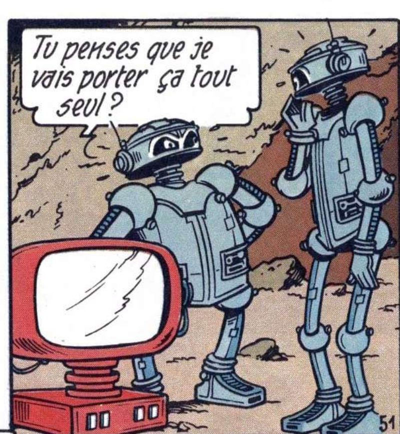

Vous voulez dire qu'il existe d'autres planètes habitées par des hommes.

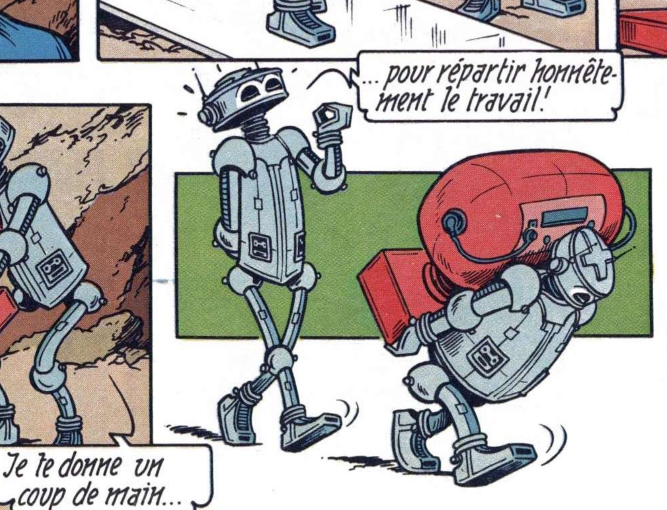

Vous ne savez donc rien du Cosmos ? Xénox à la même atmosphère que la terre ; nous avons donc pu atterrir ici pour effectuer une réparation !


Des fugitifs ? Pourquoi avez-vous quitté Xénox ?
50

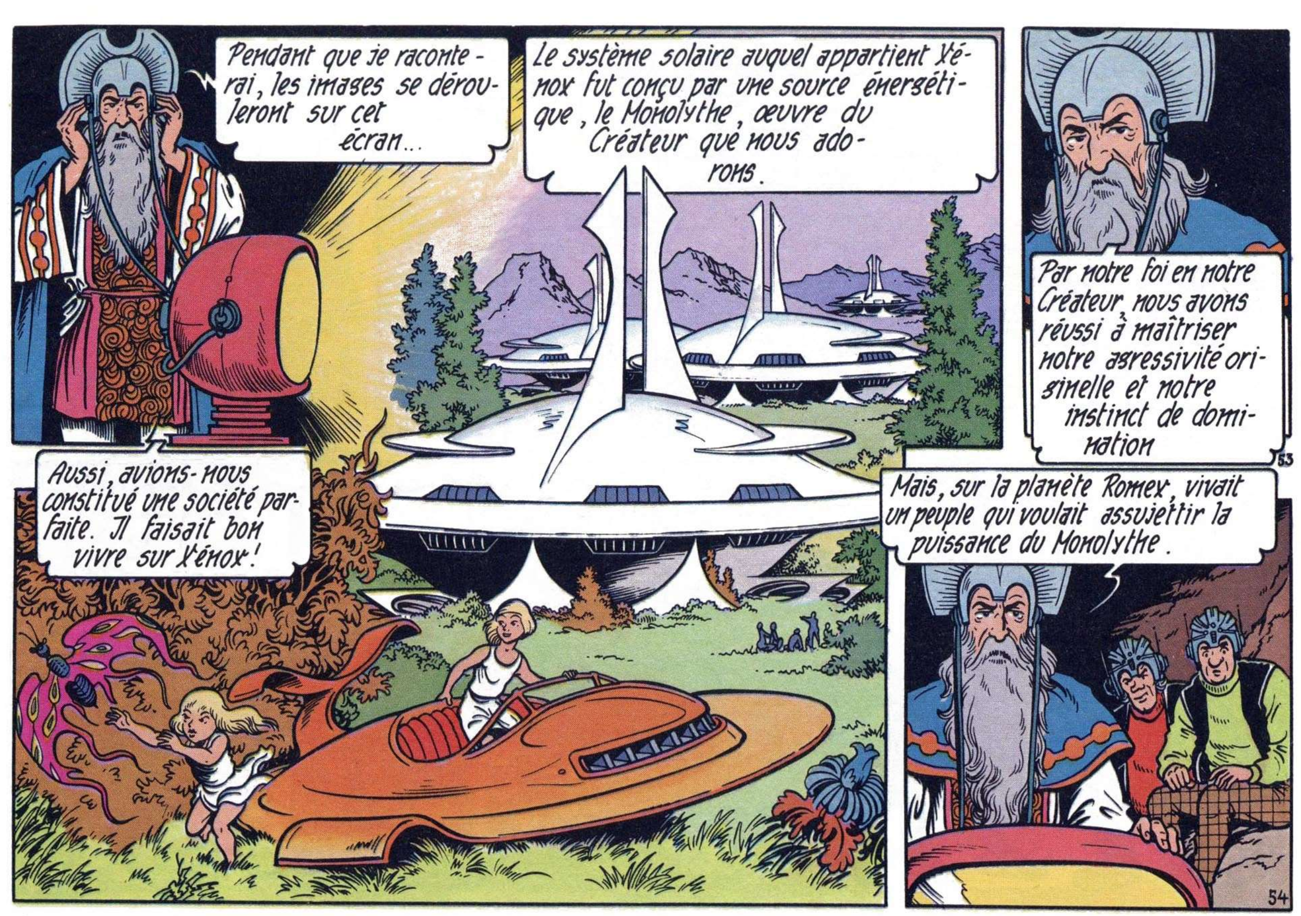

Notre civilisation technique ne nous a pas apporté le bonheur. Dans notre système solaire, les planètes se font la guerre. Plikke et Plunne vont nous apporter un appareil qui vous montrera des scènes de notre histoire !


Allons, vite, Plikke ; porte ça aux Terriens !

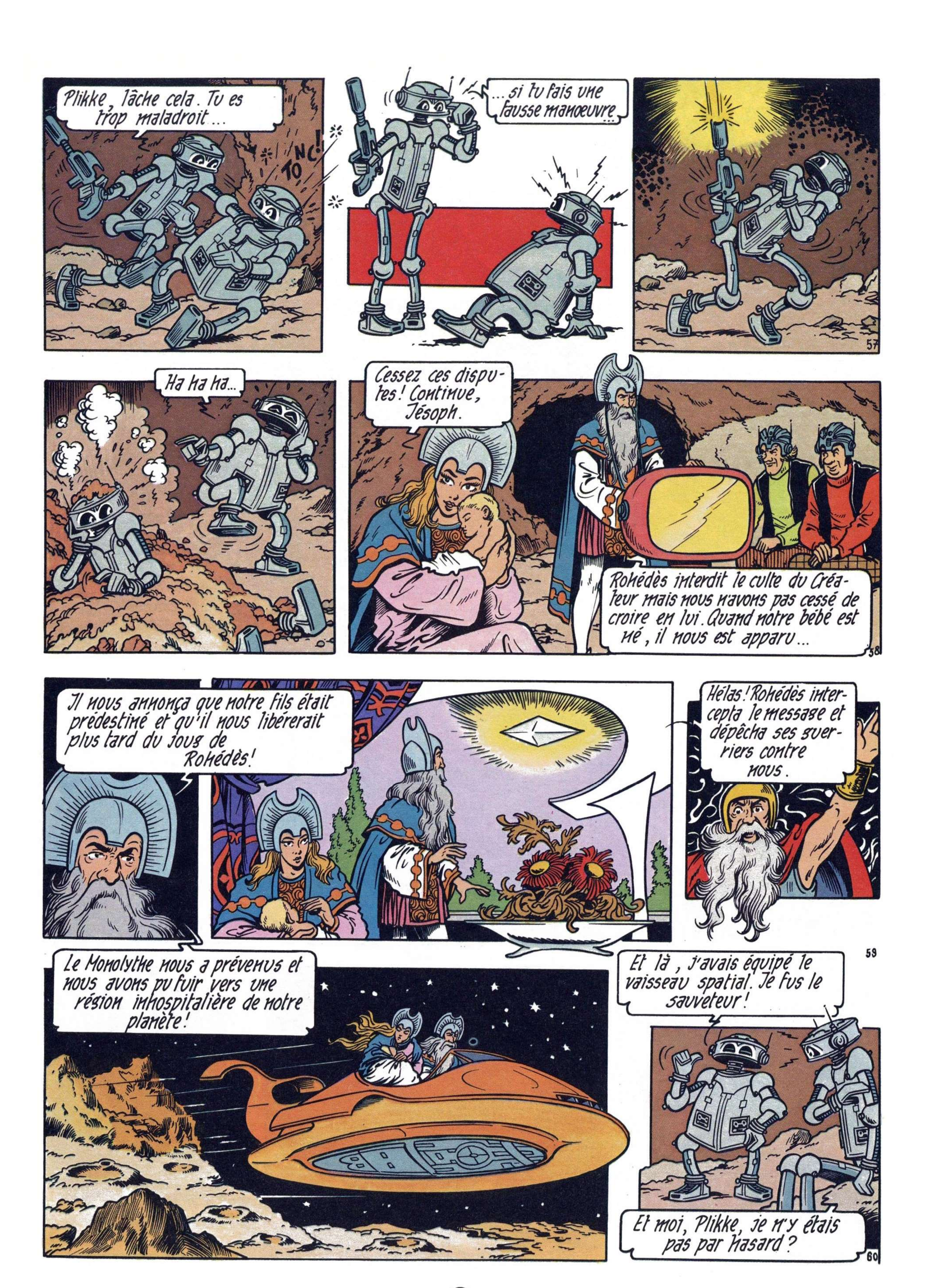

Tu penses que je vais porter ça tout seul ?
51


Tu as raison, Plikke !
Je te donne un coup de main...
... pour répartir honnêtement le travail !

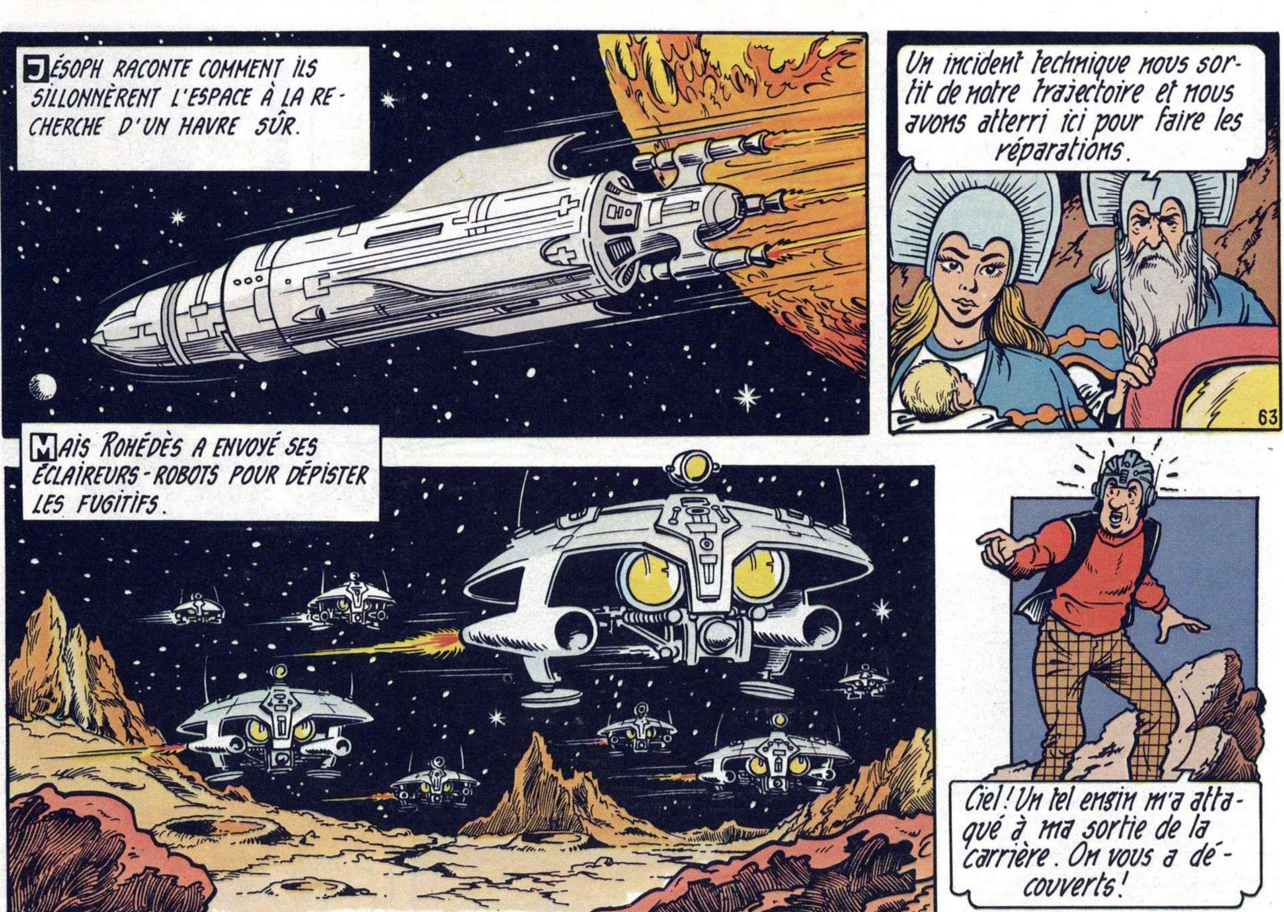

Quelle aventure, Robert ! Serait-ce une espèce de lanterne magique ?
52


Pendant que je raconterai, les images se dérouleront sur cet écran...
Le système solaire auquel appartient Xénox fut conçu par une source énergétique, le Monolythe, œuvre du Créateur que nous adorons.
Par notre foi en notre Créateur, nous avons réussi à maîtriser notre agressivité originelle et notre instinct de domination
53
Aussi, avions-nous constitué une société parfaite. Il faisait bon vivre sur Xénox!
Mais, sur la planète Romex, vivait un peuple qui voulait assujettir la puissance du Monolythe.
54

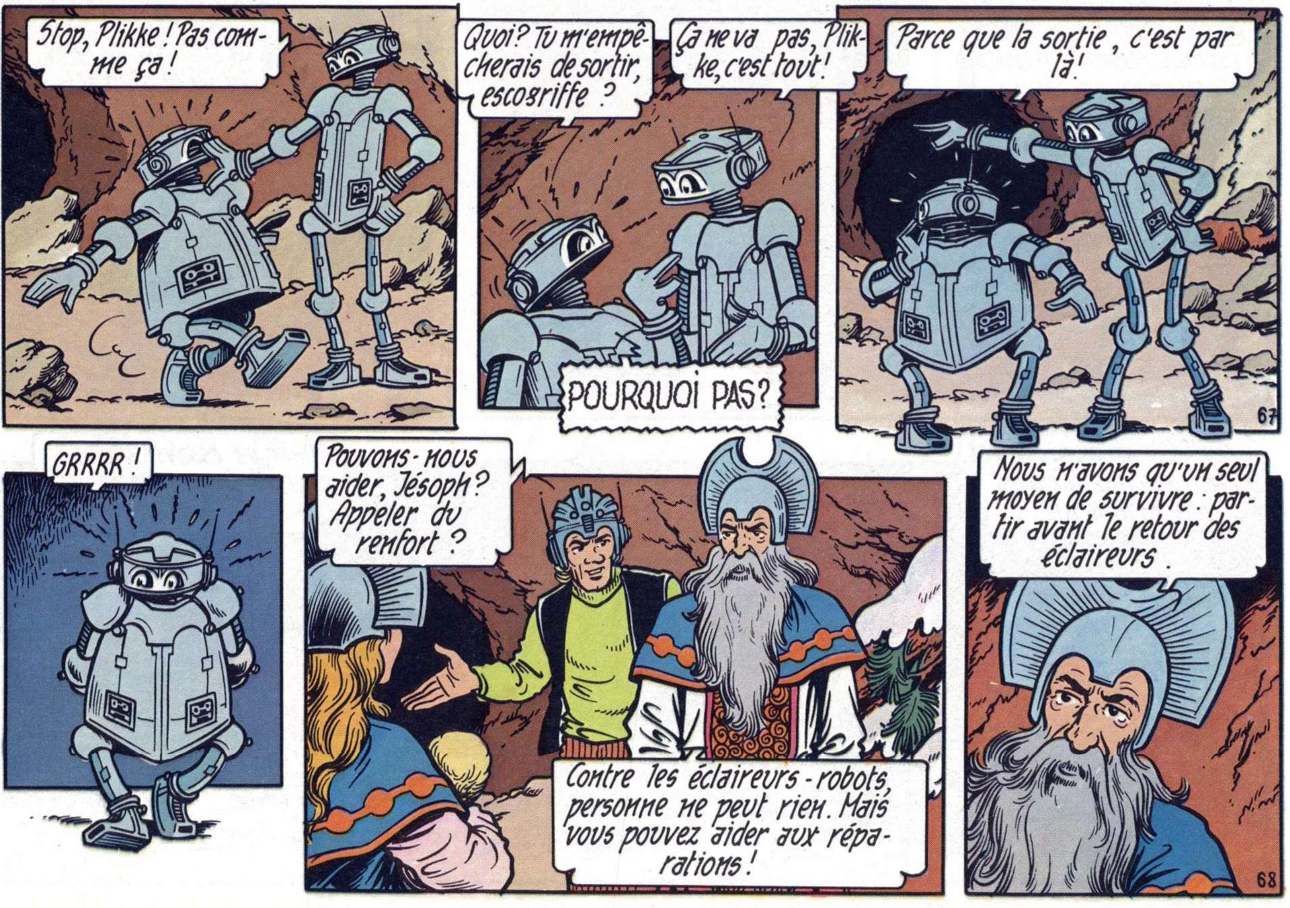

Rohédès, le chef de Romex, envoya ses vaisseaux spatiaux à la conquête de toutes les planètes où il pensait trouver le Monolythe. Un jour, il débarqua sur Xénox!
55
Toute résistance fut vaine. Depuis, nous vivons sous le joug de Romex!
Reddition sans combat? J'ai pourtant vu à l'œuvre une de vos armes.
Plikke a compris. Le Terrien parle de notre pulvérisateur, Jésoph! Une démonstration?
56

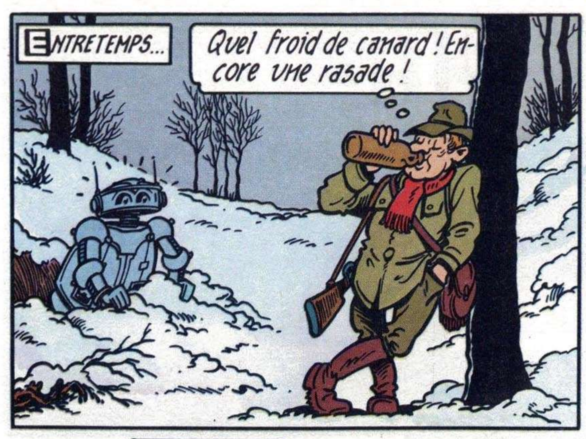

Plikke, lâche cela. Tu es trop maladroit...
TONC!
...si tu fais une fausse manoeuvre...
57
Ha ha ha...
Cessez ces disputes! Continue, Jésoph.
Rohédès interdit le culte du Créateur mais nous n'avons pas cessé de croire en lui. Quand notre bébé est né, il nous est apparu...
58
Il nous annonça que notre fils était prédestiné et qu'il nous libérerait plus tard du joug de Rohédès!
Hélas! Rohédès intercepta le message et dépêcha ses guerriers contre nous.
59
Le Monolythe nous a prévenus et nous avons pu fuir vers une région inhospitalière de notre planète!
Et là, j'avais équipé le vaisseau spatial. Je fus le sauveteur!
Et moi, Plikke, je n'y étais pas par hasard?
60


Taisez-vous! Si je vous coupe le courant, vous n'êtes plus qu'un tas de ferraille!
Ne te fâche pas, Jésoph. Dans notre hâte nous les avons mal programmés, tu sais bien!
En effet, Miria. D'ailleurs, il est vrai qu'ils nous ont sauvés.
61
Notre vaisseau spatial décolla et pointa sur une planète d'un autre système solaire.
Heu... Robert, où restent les bergers et les rois?
Mets un frein à ton imagination, Bertrand. Cela passe notre entendement. Comment cela finira-t-il?
62


JÉSOPH RACONTE COMMENT ILS SILLONNÈRENT L'ESPACE À LA RECHERCHE D'UN HAVRE SÛR.
Un incident technique nous sortit de notre trajectoire et nous avons atterri ici pour faire les réparations.
63
MAIS ROHÉDÈS A ENVOYÉ SES ÉCLAIREURS-ROBOTS POUR DÉPISTER LES FUGITIFS.
Ciel! Un tel engin m'a attaqué à ma sortie de la carrière. On vous a découverts!

Qu'a fait cet engin ?
Jl m'a lancé un projectile qui a pulvérisé un arbre !
Jls reviendront pour tuer notre enfant. Combien de temps durera encore la réparation, Plikke ?
65
C'est presque fini; nous attendons la recharge de la génératrice. Combien de temps encore, Plunne ?
Difficile à dire. Notre batterie émet un signal quand elle est rechargée.
Ayons confiance. Jl doit y avoir une issue.
Je vais monter la garde dehors; je donnerai l'alarme si les éclaireurs-robots reviennent!
66

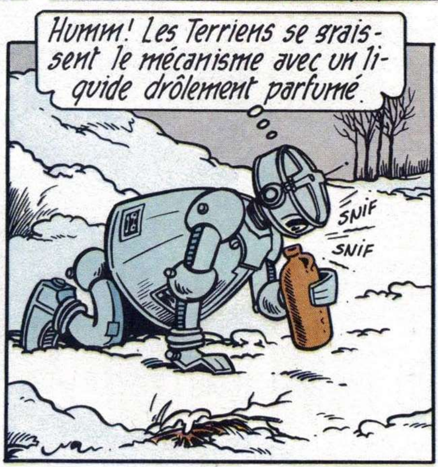



Entretemps...
Quel froid de canard! Encore une rasade!

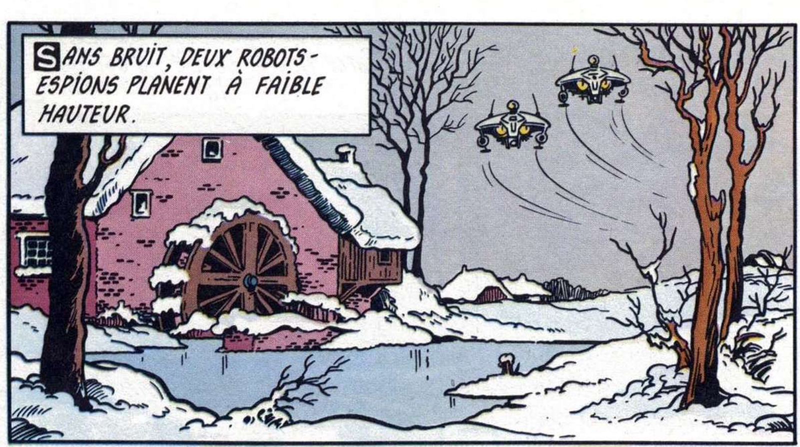

?
?

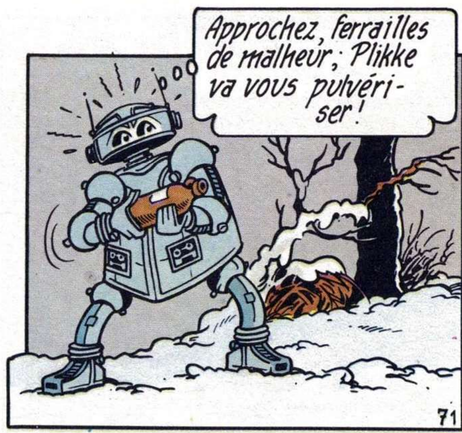

Holà! Minute! Ça ne tourne pas rond ça!
69

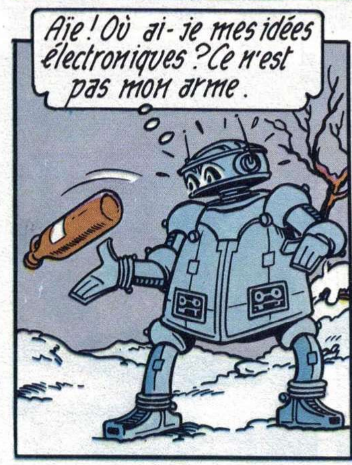

Je bois trop!...


Humm! Les Terriens se graissent le mécanisme avec un liquide drôlement parfumé.
SNIF
SNIF


Cette odeur m'aurait-elle perturbé? Non! Ce sont bien les éclaireurs de Rohédès!
70

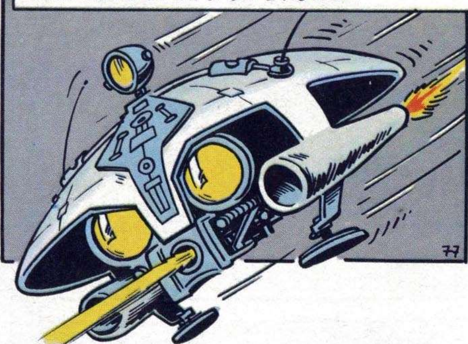

Sans bruit, deux robots-espions planent à faible hauteur.


Approchez, ferrailles de malheur; Plikke va vous pulvériser!
71

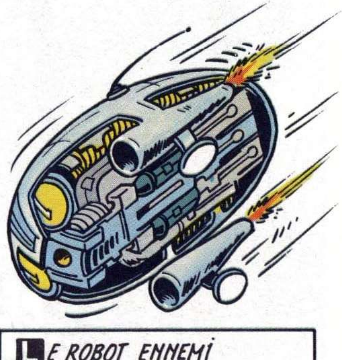

Aïe! Où ai-je mes idées électroniques? Ce n'est pas mon arme.

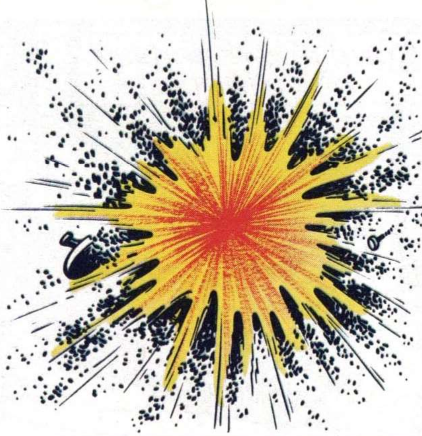

Plikke va essayer d'éloigner l'ennemi de la marnière!
72


IL TENTE DE S'ABRITER DANS UNE CABANE MAIS LES ÉCLAIREURS - ROBOTS ATTAQUENT IMMÉDIATEMENT.
DANS LE VAISSEAU SPATIAL, NOS AMIS RESTAURENT QUELQUES CONDUITES SOUS LA DIRECTION DE PLUNNE.
73
Plikke tarde à rentrer; je vais voir ce qu'il devient...
74
Si tu m'enseignes le maniement de cette arme, Plunne, j'y vais à ta place; tu es plus utile ici!
ROBERT DÉCOUVRE RAPIDEMENT LA HUTTE DÉTRUITE ET...
Mais c'est Plikke! Il est mal en point. Est-ce que les éclaireurs de Rohédès l'auraient...
75
Ciel! Les voilà! Et ils attaquent!
76



D'UN COUP DROIT AU BUT, ROBERT ANÉANTIT L'UN DES ASSAILLANTS MAIS IL EST PRIS SOUS LE FEU DE L'AUTRE.
77

UN PLONGEON INSTANTANÉ LE SAUVE DE JUSTESSE.

Malheur ! Je suis désarmé !

LE ROBOT ENNEMI REPREND LE TIR.
78

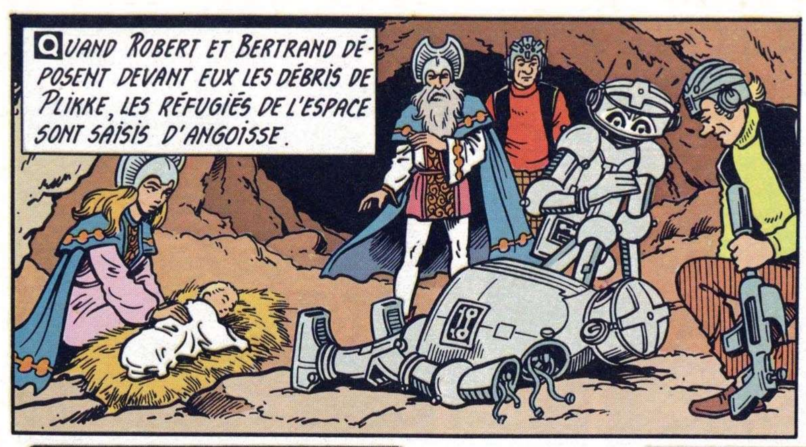
Impossible de récupérer mon arme !


Touché du premier coup ! Il était moins cinq, Robert !
79

Ils ont atteint Plikke ; il paraît fort délabré !

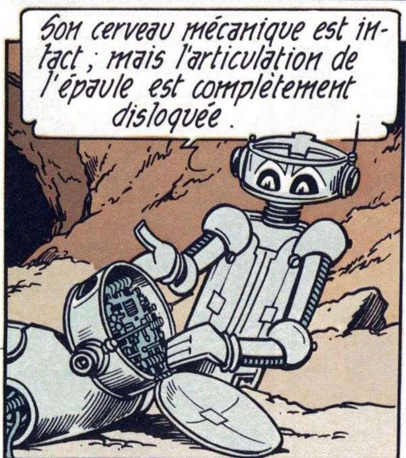
N'est-il plus qu'un amas de vieux fer, Robert ? Ou crois-tu qu'il soit réparable ?

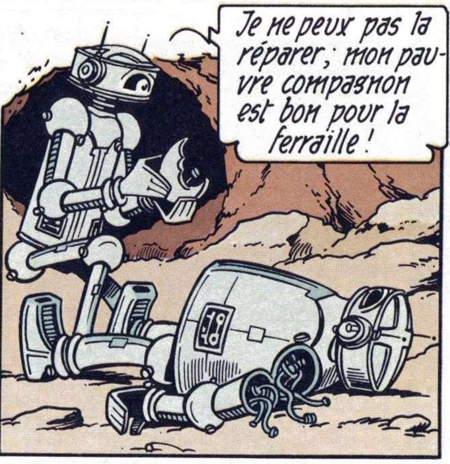
Je l'espère, Bertrand ; car, sans lui, le vaisseau spatial ne peut pas repartir !
80


QUAND ROBERT ET BERTRAND DÉPOSENT DEVANT EUX LES DÉBRIS DE PLIKKE, LES RÉFUGIÉS DE L'ESPACE SONT SAISIS D'ANGOISSE.


Catastrophe ! Est-il récupérable, Plunne ?


Je... ne sais pas... Jésoph. Je vais examiner mon malheureux ami.
81

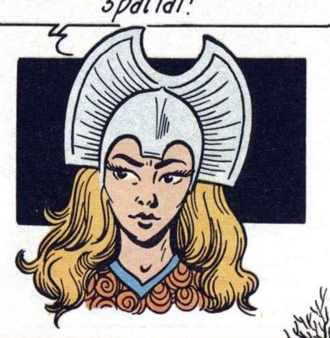

Son cerveau mécanique est intact ; mais l'articulation de l'épaule est complètement disloquée.


Je ne peux pas la réparer ; mon pauvre compagnon est bon pour la ferraille !


Nous sommes perdus, Jésoph ! Rohédès ne voyant pas rentrer ses éclaireurs, va nous dépêcher son escadre.
82


Nous désespérons pas, Miria. Avant qu'il ne constate cette disparition, il se passera du temps.

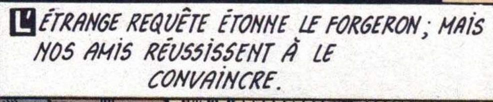

Tu veux me rassurer, Jésoph. Mais, sans Plikke, Plunne ne peut conduire notre vaisseau spatial !




Un instant ! Il y a un forgeron au village. S'il pouvait vous forger une nouvelle épaule ?
Excellente idée, Robert !
83


A LA TOMBÉE DU JOUR, LES CHEMINEAUX SE RENDENT CHEZ LE FORGERON.


MAIS DIX-SEPT, QUI N'ABANDONNE JAMAIS UNE PISTE, EST RESTÉ AU VILLAGE.
84


L'ÉTRANGE REQUÊTE ÉTONNE LE FORGERON; MAIS NOS AMIS RÉUSSISSENT À LE CONVAINCRE.




Bon, je vous fais confiance. Moi aussi, j'ai été chemineau dans ma jeunesse.


Aidez-moi; j'aurai vite fini.
85


TOUT JOYEUX, ROBERT ET BERTRAND REPARTENT AU PAS DE COURSE; MAIS DIX-SEPT BONDIT SUR LEURS TALONS.


Je leur réserve un chien de ma chienne...


Ciel, Robert! Les éclaireurs-robots...
86


Cachons-nous; ils cherchent les fugitifs.


Au nom de la loi, haut les mains!

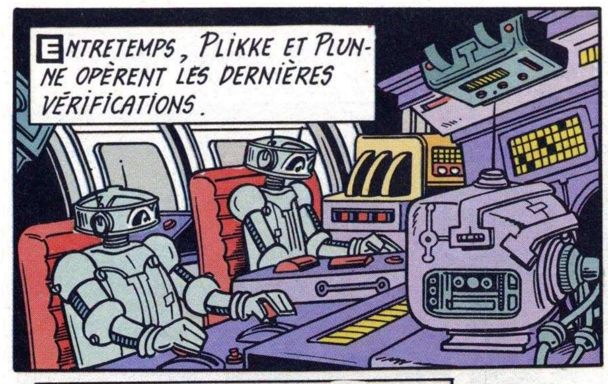

Dix-Sept, tu tombes aussi mal que ces robots volants!
87


Désolé mon vieux! Pas le temps de discuter.



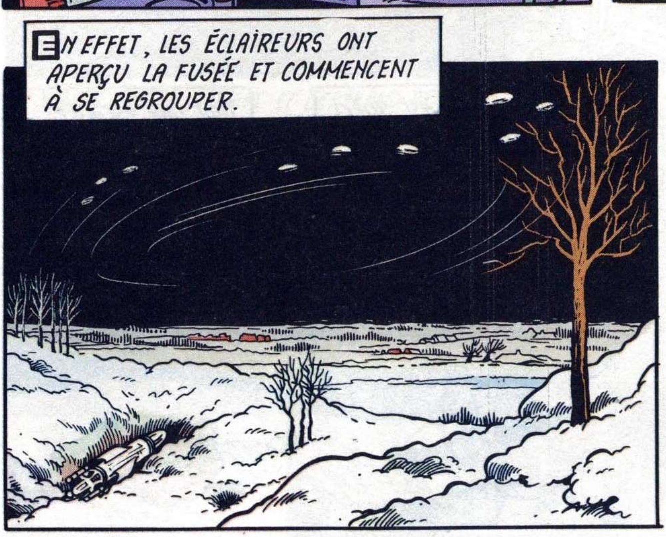

Vite, à la marnière avant qu'ils ne nous repèrent.
88


DANS LA CARRIÈRE.
Plunne, nous avons l'épaule. Mais les robots de Rohédès manoeuvrent au-dessus de nous.
Alors, c'est urgent! Heureusement que la batterie est rechargée.
Parfait! Cela s'emboîte! Tenez-le car il est douillet!
89
Plikke, cher ami, essaye de remuer le bras!
Plunne, tu m'as sauvé; nous ne nous disputerons plus jamais!
CLANG
Il est guéri, cela se voit!
Tout une escadre nous survole. Pouvez-vous prendre l'air immédiatement?
90
Nous devons décoller à l'improviste! Ils ne peuvent nous anéantir qu'au départ; une fois en pleine vitesse, nous ne sommes plus vulnérables!
Si nous réussissons, nous allons vivre dans un système solaire, où Rohédès ne peut nous atteindre; nous y attendrons notre heure.
Nous retournerons sur Xénox lorsque notre fils sera en âge de remplir la mission qui lui est confiée : la libération de Xénox...
Cela paraît fantastique; mais sur Terre aussi, un sauveur nous est né et...
91
A CE MOMENT, L'ESCADRE DE ROBOTS DESCEND SANS BRUIT.
92


ENTRETEMPS, PLIKKE ET PLUNNE OPÈRENT LES DERNIÈRES VÉRIFICATIONS.


Plunne, je les vois sur l'écran! Ils se dispersent!...

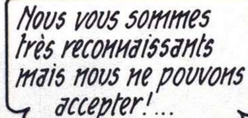

Alors, ils peuvent à chaque instant nous découvrir. Je préviens Jésoph!
93


EN EFFET, LES ÉCLAIREURS ONT APERÇU LA FUSÉE ET COMMENCENT À SE REGROUPER.


Jésoph, il faut décoller; ils vont attaquer.
Disons-nous adieu, habitants de la Terre!

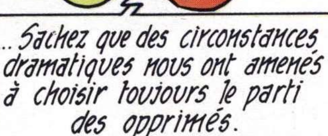

Trop tard, Jésoph; vous serez anéantis au sol!
Nous avons une proposition!
94


Donnez-nous des armes, Jésoph. Nous détournerons l'attention des robots jusqu'à ce que vous ayez pris de l'altitude.


Nous vous sommes très reconnaissants mais nous ne pouvons accepter!...

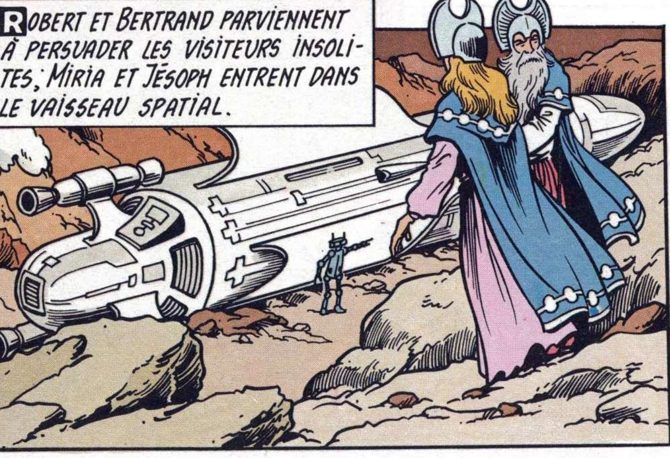

Le temps nous manque pour vous dire comment nous sommes devenus des errants...




...Sachez que des circonstances dramatiques nous ont amenés à choisir toujours le parti des opprimés.


Ce n'est peut-être pas un adieu. Le jour viendra où tous les hommes de bonne volonté vivront en paix dans l'univers.
95


ROBERT ET BERTRAND PARVIENNENT À PERSUADER LES VISITEURS INSOLITES; MIRIA ET JÉSOPH ENTRENT DANS LE VAISSEAU SPATIAL.




Robert, avant d'y aller, je voudrais te poser une question.
96


Nous avons vécu ensemble d'innombrables aventures. Mais je crains bien que celle-ci ne soit la plus dangereuse et... la dernière!


Oui, Bertrand; nous tiendrons aussi longtemps que possible pour éloigner les robots de la fusée.
Cette entreprise nous coûtera la vie!
97.


Mais notre contribution aura certainement des répercussions positives dans l'éternité du cosmos. Et nous avons été si heureux ensemble! Es-tu prêt?
LES INSÉPARABLES SE SERRENT LA MAIN, SCELLANT AINSI LEUR UNION JUSQU'À LA MORT.

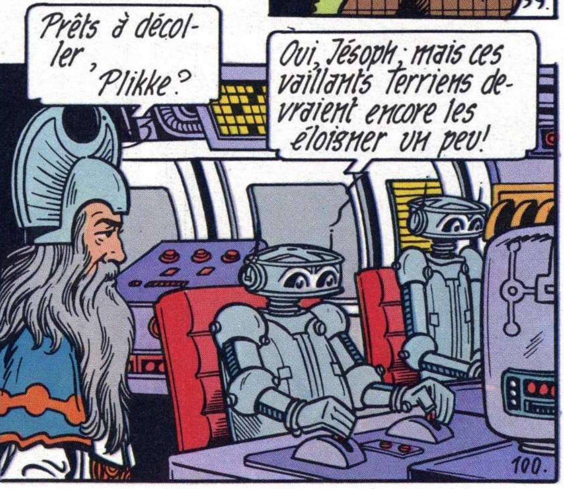

Reprenons ce traîneau; nous nous déplacerons plus rapidement!
98.

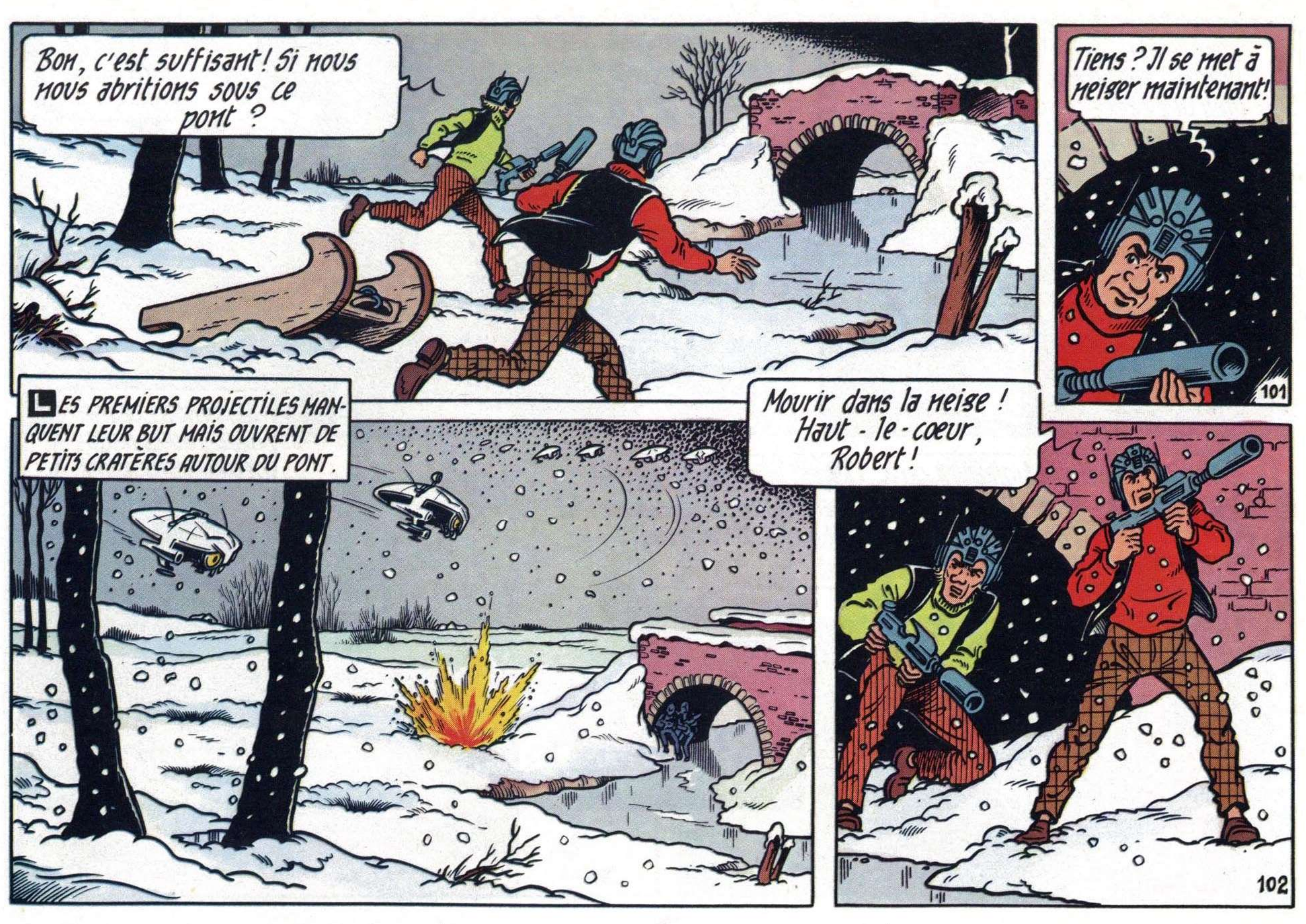

Pourquoi gardons-nous ces casques?
Mais parce que Jésoph nous l'a demandé.


Avant qu'ils n'apparaissent sous les nuages, nous serons loin de la marnière!


Les voilà! Encore hors d'atteinte, mais ceci attirera leur attention!
99.


Ça y est! Ils nous poursuivent!


Prêts à décoller, Plikke?
Oui, Jésoph; mais ces vaillants Terriens devraient encore les éloigner un peu!
100.


Bon, c'est suffisant! Si nous nous abritions sous ce pont ?
Tiens ? Il se met à neiger maintenant!
101
Les premiers projectiles manquent leur but mais ouvrent de petits cratères autour du pont.
Mourir dans la neige ! Haut - le - coeur, Robert !
102

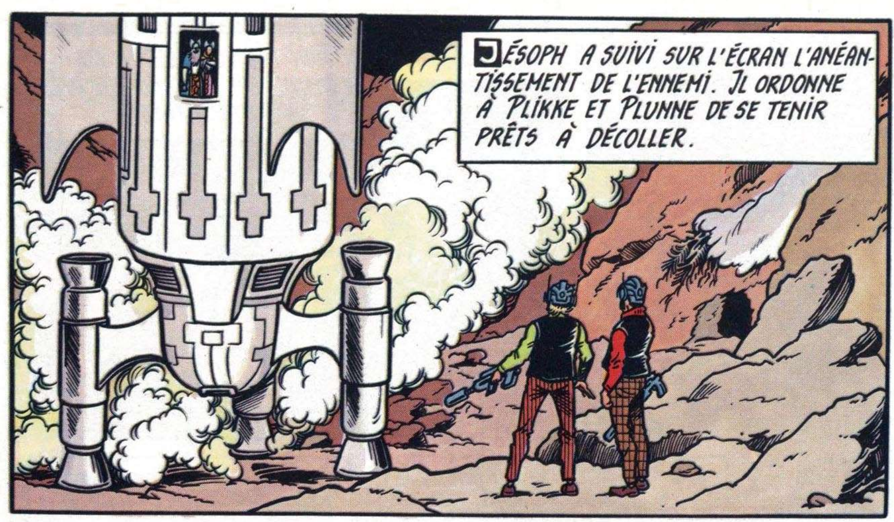

Seigneur ! Que se passe - t - il ?


Un à un, les robots tombent à terre où ...


... ils se désintègrent et se dissipent en fumée.
103


Nous n'avons même pas tiré. Comment est-ce possible ?


Jésoph nous donnera le mot de l'énigme. En tout cas, nous sommes sauvés.
104


JÉSOPH A SUIVI SUR L'ÉCRAN L'ANÉANTISSEMENT DE L'ENNEMI. IL ORDONNE À PLIKKE ET PLUNNE DE SE TENIR PRÊTS À DÉCOLLER.

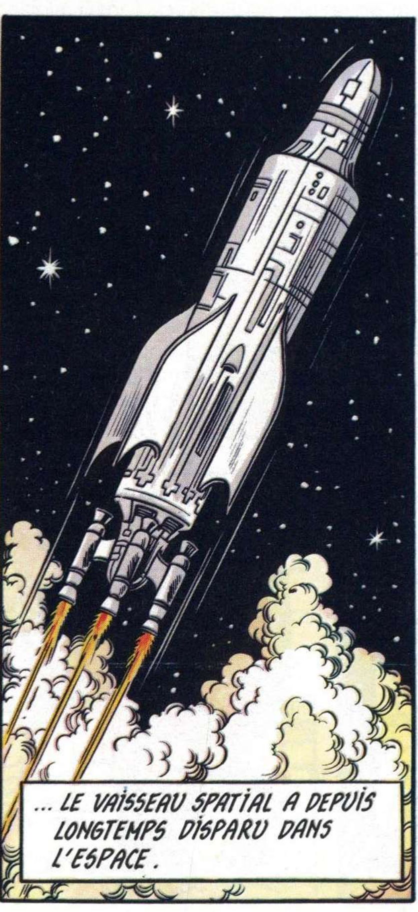

La planète où règne Rohédès ne connaît pas l'hiver. Leur métal ne résiste pas à la neige. Adieu, amis, nous ne vous oublierons jamais.
105.


Que faisons-nous des casques et des armes ? Personne ne nous croira.
Adieu, Jésoph. Nous nous sommes volontiers dévoués pour la libération de Xénox. Bonne chance!


Et tous les Terriens ne sont pas comme vous. Mieux vaut qu'ils ne se doutent pas de notre passage. Etendez-vous. J'effacerai toutes traces de notre séjour.
106.

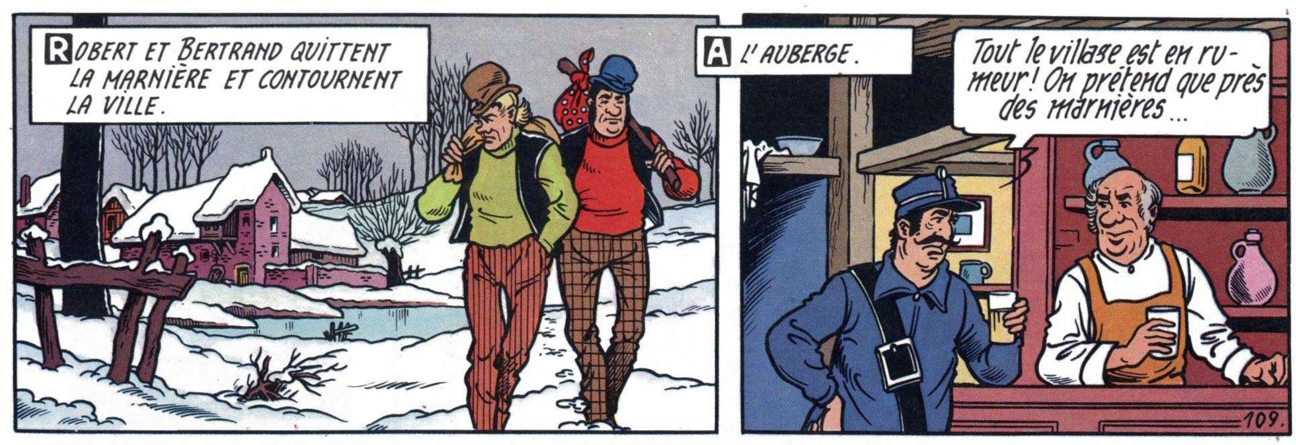

MIRIA ENVOIE DES RAYONS QUI ENDORMENT PROFONDÉMENT NOS AMIS.

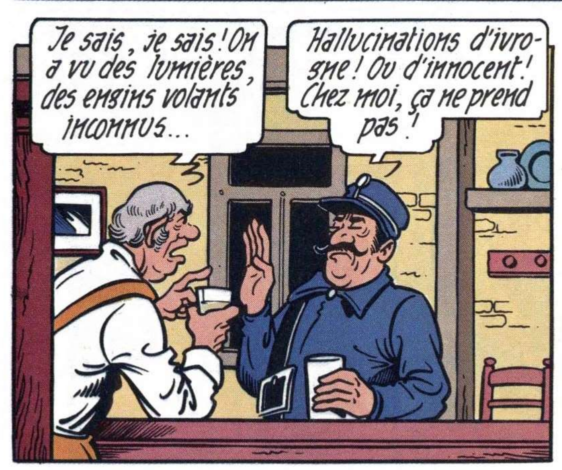

LES CASQUES ET LES ARMES TOMBENT EN POUSSIÈRE ET QUAND LES CHEMINEAUX SE RÉVEILLENT, TOUT ÉTOURDIS...


... LE VAISSEAU SPATIAL A DEPUIS LONGTEMPS DISPARU DANS L'ESPACE.

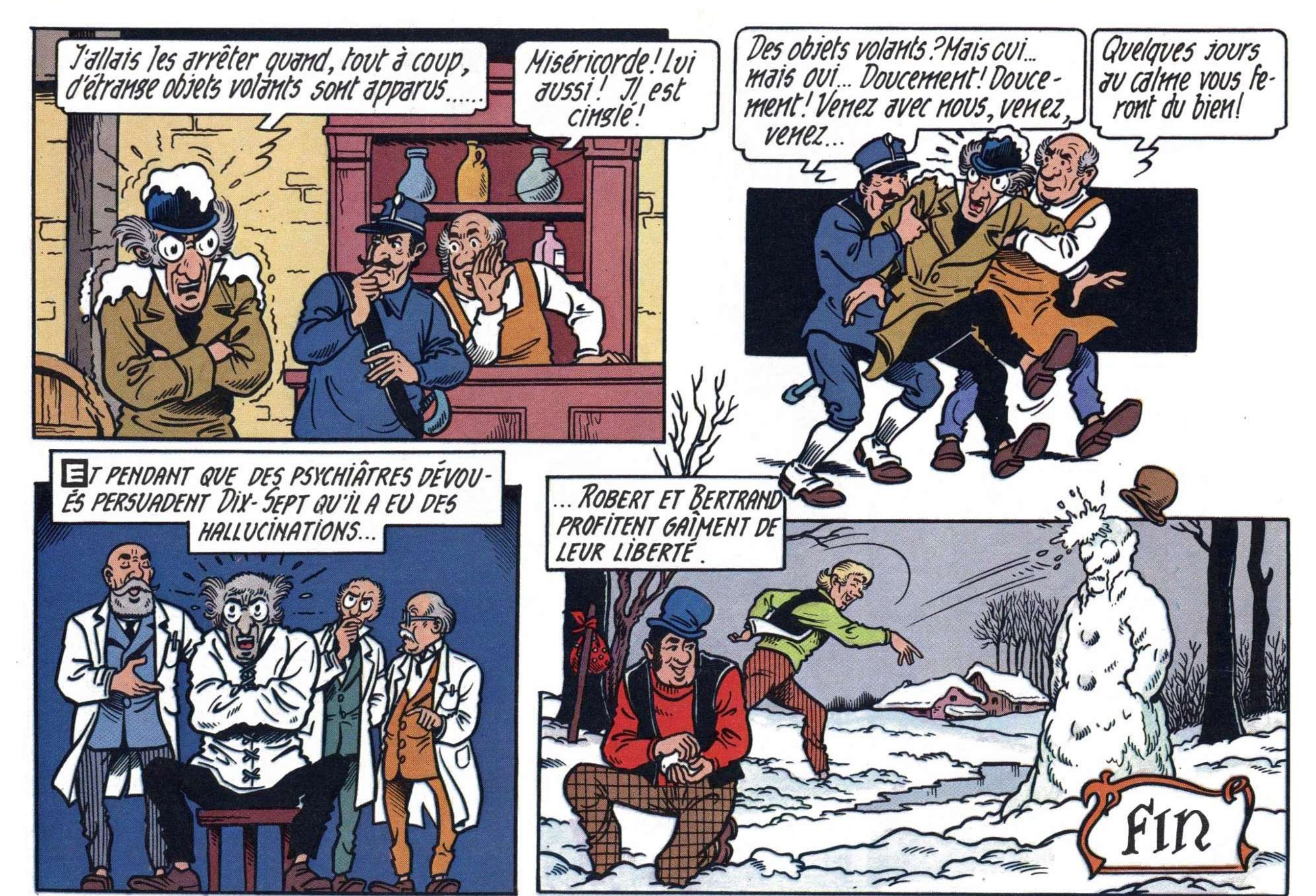

Bon sang ! Ça s'appelle dormir. Comment sommes-nous arrivés ici? Je ne m'en souviens plus. Mais j'ai fait un rêve bizarre!
107


Moi aussi... ah oui! Nous avons pris un traîneau pour échapper à Dix-Sept. Serait-il toujours à nos trousses ?
108.


ROBERT ET BERTRAND QUITTENT LA MARNIÈRE ET CONTOURNENT LA VILLE.
A L'AUBERGE.
Tout le village est en rumeur! On prétend que près des marnières...
109.


Je sais, je sais! On a vu des lumières, des engins volants inconnus...
Hallucinations d'ivrogne! Ou d'innocent! Chez moi, ça ne prend pas!


Vite, vite! Un bain de pied de moutarde! Une boisson chaude! Je suis gelé!
Ciel! Dix-Sept! Que se passe-t-il? Où sont Robert et Bertrand?
110.


J'allais les arrêter quand, tout à coup, d'étrange objets volants sont apparus.....
Miséricorde! Lui aussi! Il est cinglé!
Des objets volants? Mais oui... mais oui... Doucement! Doucement! Venez avec nous, venez, venez...
Quelques jours au calme vous feront du bien!
ET PENDANT QUE DES PSYCHIÂTRES DÉVOUÉS PERSUADENT DIX-SEPT QU'IL A EU DES HALLUCINATIONS...
...ROBERT ET BERTRAND PROFITENT GAÎMENT DE LEUR LIBERTÉ.
FIN



WILLY VANDERSTEEN

JÉRÔME

Redresseur de torts, jamais perdant, toujours gagnant, Jérôme le surhomme au cœur sensible. Dans l'accomplissement de ses missions de cascadeur d'or, il vous entraîne sans cesse dans de nouvelles aventures pleines d'imprévu et de fantaisie.

1. Le mystère de Brispierre
2. La couronne mystérieuse
3. Roi de la jungle
4. Le tomahawk d'or
5. Le gnome de bronze
6. L'île verte
7. Le collectionneur original
8. La ville sous-marine
9. Les anneaux de Jupiter
10. Compo, le géant
11. La chasse dangereuse
12. Le cascadeur d'or
13. Le roi de la tomate
14. Les mouches de Masakin
15. Le gardian masqué
16. Le chasseur de chaussures
17. Le rat d'acier
18. Le volcan d'Itihat
19. Les glaçons de Loch Latham
20. Le chasseur de trésors
21. Les alchimistes
22. La tête d'or
23. Le breuvage magique
24. Aventure en Berunka
25. Les corbeaux de la Tour de Londres
26. Les perles de Majorque
27. Le vaisseau fantôme
28. Le canon turc
29. Les licornes vertes
30. La bombarde
31. Des roses pour la Berunka
32. L'arc-en-ciel bagarreur
33. La chenille de l'espace
34. Le temple du silence
35. Le biplan fantôme
36. Jérôme contre Jérôme
37. Le mystère de la route nationale
38. La bouée rouge
39. Les pirates de l'air
40. La clavicule du dinosaure
41. Quand les cigares explosent
42. Les joujoux dangereux
43. La chauve-souris
44. Razzia à Djerba
45. La grande-crevette
46. Le phare de Dragonera
47. Les Morrigans
48. La main noire
49. La piscine dangereuse
50. Les menhirs dansants
51. La couronne enchantée
52. Les statues ardentes
53. Les autophages
54. Le chien noir et la sorcière
55. Les flammes gelées
56. Le syndicat des cascadeurs
57. La ruche
58. L'enlèvement
59. Le pied du druide
60. Le carreau rouillé
61. Le faiseur de vent
62. La gondole noire
63. Le chevalier fantôme
64. Les voleurs de ferraille
65. Le dragon à deux cornes
66. Les pilleurs de banques
67. L'énigme de la mine
68. Une île au soleil
69. Le strato klepto cumulus
70. La légende
71. Les voleurs de fruits
72. Aventure au Far West
73. Le gayo jaune
74. Le géant de la forêt
75. Le petit bois ensorcelé
76. Les escargots de Fukuzawa



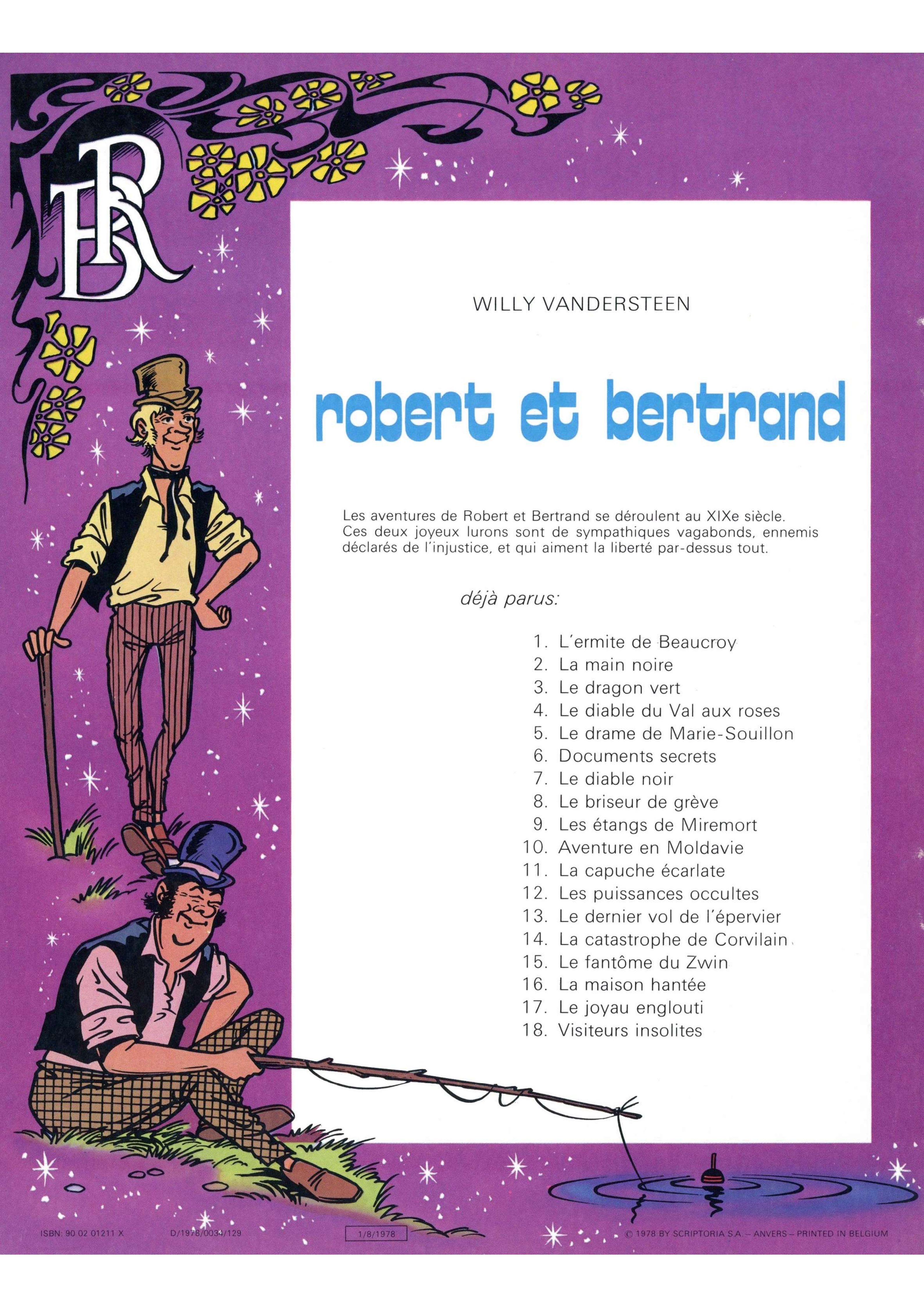
MARC SLEEN

Les aventures de

NÉRON

Le truculent Néron, son fils l'enfant prodige Adhémar, ses dévoués copains Bambou et Boulette, monsieur Claude et madame Bébelle, le fantastique Millesabords... il leur arrive, partout et toujours, quelque aventure singulière. Dans chaque album ils vous entraînent dans leurs histoires pleines d'imprévu et de fantaisie. Mais malgré les dangers et les menaces qui pèsent constamment sur eux, nos héros s'en tireront. Des albums du tonnerre!

Complètement en couleurs



WILLY VANDERSTEEN

robert et bertrand

Les aventures de Robert et Bertrand se déroulent au XIXe siècle. Ces deux joyeux lurons sont de sympathiques vagabonds, ennemis déclarés de l'injustice, et qui aiment la liberté par-dessus tout.

déjà parus:

ISBN: 90 02 01211 X D/1978/0034/129 1/8/1978